MAZE MANIA

Commodore 64 and 128 (in 64K mode).
48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus, ZX Spectrum 128, +2, +3.
Amstrad CPC 464, CPC 664 and CPC 6128.

SCENARIO

Flippo must travel through the Mazes of the Upper Plane turning the tiles as he goes. Avoiding the gliding aliens that appear to hinder his quest.

Collect icons to gain extra power and bound over the starspangled black holes to avoid being suspended, lost in inner space.

LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum Cassette
48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus or ZX Spectrum 128 with cassette player, ZX Spectrum+2

You are advised to disconnect all hardware from the rear edge connector with the exception of your joystick interface (if any). When using a Sinclair Interface 2 or the ZX Spectrum+2 plug the appropriate joystick into port 1. Unless using a ZX Spectrum+2 connect a cassette player to the computer in the usual manner. Rewind the cassette if necessary, enter LOAD "" on the computer keyboard and press the ENTER key. Press the Play key on the cassette player.

Commodore Cassette
Commodore 64 or Commodore 128 with suitable cassette player.

You are advised to disconnect all hardware from your computer. Connect the cassette player to the computer, place the cassette in the player and rewind if necessary. Press the SHIFT and RUN/STOP keys on the computer keyboard and press the Play key on the cassette player. The game takes a few minutes to load.

Commodore Disc
Commodore 64 or Commodore 128 with disc drive.

You are advised to disconnect all hardware from your computer. Connect the disc drive to the computer and place the disc in the drive. Enter LOAD "*",8,1 and press the RETURN key. The game takes a few seconds to load.

Amstrad Cassette
Amstrad CPC 464
Amstrad CPC 664 or Amstrad CPC 6128 with cassette player and suitable leads.

Amstrad CPC 664 and 6128 users should connect a cassette player to the computer and enter |TAPE and press the ENTER key. Place the cassette in the player, rewind if necessary and press the CNTRL and ENTER keys. Press Play key on the cassette player and then any key on the keyboard. The game takes a few minutes to load.

Amstrad Disc
Amstrad CPC 6128 or Amstrad CPC 664
Amstrad CPC 464 with disc drive

Amstrad CPC 464 users should connect a disc drive to the computer and enter |DISC and press the ENTER key. Place the disc in the drive and enter RUN"DISC and press the ENTER or RETURN key. The game takes a few seconds to load.

CONTROLS

SPECTRUM

On the Title Screen:

1 = Choose Kempston joystick control
2 = Choose Sinclair joystick control
3 = Choose default keyboard control
4 = Redefine the control keys
5 = Start game

In game:

Joystick	Default Keys	Action
up	Q	Walk upwards
down	A	Walk downwards
left	O	Walk left
right	P	Walk right
fire	SPACE	Jump

PLAYING THE GAME

You must guide Flippo around the maze avoiding the various inhabitants of the maze because they are deadly to the touch. As he walks over a tile it will turn over to another colour. The object of the game is to turn all of the tiles over in the maze. When you have completed this task you then progress to the next level.

On his travels around the maze Flippo will come across some tiles that don't turn over to the required colour the first time he travels over them and they actually need to be walked over twice to turn them to the right colour. There are also tiles that will only turn to the right colour when walked over from one direction ie. vertically or horizontally.

ICONS

Occasionally in the game there will be floating around the maze. If Flippo walks into these icons they have the following effect:

THE BONUS GAME (C64 version only)
When you complete a level you are faced with a bonus game, in which you must try and earn yourself some more points.

CREDITS

Game designed by Designmaker Ltd.
Spectrum version by Ray Jones.
Commodore 64 version by Andrew Parton.
Amstrad version by Jim McLeod.
Graphics by Ed. Campbell and Martin Godbeer.
Sound by Matt Grey (C64)

Produced by Paul Chamberlain.

Hewson Consultants Ltd.,
56B Milton Park,
Milton,
Abingdon,
Oxfordshire,
OX14 4RX.



MAZE MANIA

Commodore 64 and 128 (in 64K mode).
48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus, ZX Spectrum 128, +2, +3.
Amstrad CPC 464, CPC 664 and CPC 6128.

SCÉNARIO

Flippo dolt voyager à travers les Dédales de la Grande Plaine en changeant les carreaux de couleur au fur et à mesure qu'il marche. Tout en évitant les extra-terrestres glissants qui apparaissent et qui lui font obstacle dans sa rechereche.

Ramassez les icônes pour gagner plus de pouvoir et sautez audessus des trous noirs remplis d'étoiles pour éviter de vous perdre, de vous égarer dans l'espace.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Cassette Spectrum
48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus ou ZX Spectrum 128 équipé d'un magnétophone

ZX Spectrum+2
Il est conseillé de déconnecter le matériel supplémentaire branché sur le connecteur arrière, excepté l'interface de la manette de jeux (s'il y a lieu). Si vous servez de l'Interface 2 de Sinclair ou de la manette ZX Spectrum +2, connectez-la au port 2. Connectez le magnétophone à l'ordinateur en procédant de la manière habituelle, excepté pour le ZX Spectrum +2. Les utilisateurs d'ordinateurs Spectrum +2 et 128 doivent sélectionner le mode 48K. Rembobinez la cassette si nécessaire, tapez LOAD "" au clavier et frappez ENTER. Enfoncez la touche de lecture (PLAY) du magnétophone. Le jeu se charge en quelques minutes.

Cassette Amstrad
Amstrad CPC 464
Amstrad CPC 664 ou Amstrad CPC 6128 avec magnétophone à cassettes et cordons appropriés

Les utilisateurs d'ordinateurs Amstrad CPC 664 et CPC 6128 doivent connecter le magnétophone à l'ordinateur et taper | TAPE avant de frapper ENTER. Introduisez la cassette dans le magnétophone, rembobinez-la si nécessaire et frappez les touches CTRL et ENTER. Enfoncez la touche de lecture (PLAY) du magnétophone et frappez une touche quelconque du clavier de l'ordinateur. Le jeu se charge en quelques minutes.

Disquette Amstrad
Amstrad CPC 6128 ou Amstrad CPC 664
Amstrad CPC 464 avec unité de disquettes

Les utilisateurs d'ordinateurs Amstrad CPC 464 doivent connecter une unité de disquettes à l'ordinateur et tapper |DISC avant de frapper ENTER. Introduisez la disquette dan l'unité et tapez run "disc. Frappez ENTER ou RETURN. Le jeu se charge en quelques secondes.

Cassette Commodore
Commodore 64 ou Commodore 128 équipé d'un magnétophone à cassettes approprié.

Il est conseillé de déconnecter le matériel supplémentaire de l'ordinateur. Connectez le magnétophone à cassettes à l'ordinateur, introduisez la cassette dans le magnétophone et rembobinez-la si nécessaire. Appuyez sur les touches SHIFT et RUN/STOP du clavier de l'ordinateur et enfoncez la touches de lecture (PLAY) du magnétophone. Le jeu se charge en quelques minutes.

Disquette Commodore
Commodore 64 ou Commodore 128 équipé d'une unité de disquettes.

Il est conseillé de déconnecter tout le matériel supplémentaire de l'ordinateur. Connectez l'unité de disquettes à l'ordinateur et introduisez la disquette dans l'unité. Tapez LOAD "*",8,1 et frappez RETURN. Le jeu se charge en quelques secondes.

CONTRÔLES

SPECTRUM

Sur l'Ecran Titre:

1 = Choix de la manette de commande Kempston
2 = Choix de la manette de commande Sinclair
3 = Choix du clavier de contrôle des défauts
4 = Redéfinition des clés de contrôle
5 = Début du jeu

Dans le Jeu:

Manette de commande	**Clés Défaut**	**Action**
en haut	Q	Marcher vers le haut
en bas	A	Marcher vers le bas
gauche	O	Marcher vers la gauche
droite	P	Marcher vers la droite
feu	ESPACE	Sauter

COMMENT JOUER

Vous devez guider Flippo dans le dédale afin qu'il évite les nombreux habitants qui s'y trouvent car les toucher entraînerait sa mort. Chaque fois que Flippo marthe sur un carreau, ce dernier change de couleur. Le but du jeu est de changer tous les carreaux du labyrinthe de couleur. Quand vous avez achevé cette tâche avec succès, vous progressez au niveau supérieur.

Lors de ses déplacements dans le dédale, Flippo marcher a par hasard sur des carreaux qui ne changeront pas dans la couleur attendue. Il faut que Flippo marche dessus deux fois afin qu'ils deviennent de la couleur voulue. Certains autres carreaux ne changeront dans la couleur attendue que s'ils sont foulés dans une direction particulière: c'est-à-dire verticalement ou horizontalement.

LES ICONES

Dans le jeu, il y a de temps à autre des icônes qui circulent dans le labyrinthe. Si Flippo se cogne à l'une de ces icônes, elles entraîneront l'effet suivant:

JEU SUPPLEMENTAIRE (version pour C64 seulement)

Quand vous achevez un niveau, un jeu supplémentaire vous est offert. Profitez-en et essayez de marquer un maximum de points en plus.

GENERIQUE

Jeu conçu par Designmaker Ltd.
Version Spectrum par Ray Jones.
Version Commodore 64 par Andrew Parton.
Version Amstrad par Jim McLeod.
Graphismes par Ed Campbell et Martin Godbeer.
Musique C64 de Matt Grey.

Produit par Paul Chamberlain.

MAZE MANIA

Commodore 64 and 128 (in 64K mode).
48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus, ZX Spectrum 128, +2, +3.
Amstrad CPC 464, CPC 664 and CPC 6128.

SZENARIO

Flippo muß durche die Irrgärten der Oberen Ebene reisen und unterwegs die Platten umdrehen. Und die gleitenden Fremden vermeiden, die auftauchen, um seine Suche zu hindern.

Sammein Sie Ikonen, um zusätzliche Kraft zu gewinnen und überstringen Sie die sternenübersäten schwarzen Löcher, um zu verhindern, daß Sie hängenbleiben, im All verschollen.

LADEANLEITUNG

Spectrum Kassette
48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus oder ZX Spectrum 128 mit Kassettenrekorder, ZX Spectrum +2

Es empfiehlt sich, alle Hardware (Geräte, Zusatzeinrichtungen) von der Anschlußleiste an der Rückwand des Computers zu entfernen, mit Ausnahme der Joystick-Schnittstelle (wenn vorhanden). Bei Verwendung eines Sinclair Interface 2 oder des ZX Spectrum +2 ist der Anschlußport Nr. 2 zu benutzen. Den Kassettenrekorder in der üblichen Weise an der Computer anschließen – es sei denn, Sie verwenden einen ZX Spectrum +2. Besitzer eines ZX Spectrum +2 oder eines 128 schalten auf den 48K Modus um. Bitte spulen Sie die Kassette gegenbenenfalls an den Anfang zurück, geben Sie den Befehl LOAD "" über die Tastatur ein, drücken Sie die ENTER-Taste auf dem Computer und dann die PLAY-Taste des Kassettengeräts. Dies startet den Ladevorgang, der ein paar Minuten in Anspruch nimmt.

Schneider Kassette
Schneider CPC 464
Schneider CPC 664 oder Schneider CPC 6128 mit Kassettengerät und den ensprechenden Kabeln

Wenn Sie einen Schneider CPC 664 oder CPC 664 oder CPC 6128 benutzen, schließen Sie das Kassettengerät an den Computer an und schreiben dann den Befehl |TAPE, gefolt von ENTER. Legen Sie jetzt die Kassette ein und spulen Sie das Band wenn nötig an den Anfang zurück. Drücken Sie dann gleichzeiteg die Tasten CTRL und ENTER. Danach die PLAY-Taste des Kassettengeräts drücken, gefolgt von einer beliebigen Taste auf der Computertastatur. Das Laden des Spiels dauert ein paar Minuten.

Schneider Diskette
Schneider CPC 6128 und Schneider CPC 664
Schneider CPC 464 mit Diskettenlaufwerk

Wenn Sie einen Schneider CPC 464 benutzen, schließen Sie das Diskettenlaufwerk an, geben den Befehl |DISC ein und drücken ENTER. Legen Sie die Diskette in das Laufwerk und schreiben Sie: run "disc – wieder gefolgt von ENTER (oder RETURN). Der Ladevorgang dauert einige Sekunden.

Commodore Kassette
Commodore 64 oder Commodore 128 mit einem geeigneten Kassettengerät

Es empfiehlt sich, alle etwaigen angeschlossenen Hardware-Geräte von Ihrem Computer zu entfernen. Schließen Sie dann das Kassettengerät an, legen Sie die Kassette ein und spulen Sie das Band gegebenenfalls zurück. Drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP auf der Computertastatur und die PLAY-Taste des Kassettengeräts. Der Ladevorgang dauert einige Minuten.

Commodore Diskette
Commodore 64 oder Commodore 128 mit Diskettenlaufwerk

Es empfiehlt sich, alle etwaigen angeschlossenen Hardware-Geräte vom Computer zu entfernen. Schließen Sie dann das Laufwerk an und legen Sie die Diskette ein. Schreiben Sie den Befehl LOAD "*",8,1 und drücken Sie die RETURN-Taste. Der Ladevorgang nimmt nur einige Sekunden in Anspruch.

STEUERUNG

SPEKTRUM

Titelbildschirm:

1 = Kempston-Joysticksteuerung wählen
2 = Sinclair-Joysticksteuerung wählen
3 = Default-Joysticksteuerung wählen
4 = Steuertasten neu definieren
5 = Spielbeginn

Im Spiel:

Joystick	Default Tasten	Aktion
oben	Q	nach oben gehen
unten	A	nach unten gehen
links	O	nach links gehen
rechts	P	nach rechts gehen
feuern	LEERTASTE	springen

DAS SPIEL

Sie müssen Flippo so durch den Irrgarten führen, daß Sie die Bewohner des Irrgartens vermeiden, da eine Berührung mit ihnen tödlich ist. Wenn er über eine Platte geht, wird diese ihre Farbe ändern. Das Ziel des Spieles ist, alle Platten im Irrgarten umzudrehen. Wenn Sie mit dieser Aufgabe fertig sind, können Sie mit dem nächsten Schwierigkeitsgrad weitermachen.

Während seiner Reise durch den Irrgarten wird Flippo auf Platten treffen, die nicht beim erstenmal die gewünschte Farbe annehmen, sondern er muß sie zweimal überschreiten, bevor sie die Farbe wechseln. Andere Platten werden die richtige Farbe nur annehmen, wenn er sie von einer bestimmten Richtung aus überschreitet, d.h. vertikal oder horizontal.

IKONEN

Gelegentlich wird Flippo auf im Irrgarten herumtreibende Ikonen treffen. Wenn er ihnen begegnet, hat das folgenden Effekt:

DAS BONUSSPIEL (nur bei C64 Versionen)
Wenn Sie ein Niveau beendet haben, können Sie mit dem Bonusspiel anfangen, in dem Sie versuchen müssen, ein paar Punkte mehr zu verdienen.

MITARBEITER

Spielenwurf von Designmaker Ltd.
Spectrum-Version von Ray Jones.
Commodore 64-Version von Andrew Parton.
Amstrad-Version von Jim McLeod.
Graphiken von Ed Campbell und Martin Godbeer.
64 Musik von Matt Grey.

Produziert von Paul Chamberlain.